

Durchführungsbestimmungen des Winter-Qualifier

1.1 Einführung

Mit dem Winter-Qualifier möchte der Südwestdeutsche Fußballverband dem Wunsch seiner Mitgliedsvereine und Spieler*innen nachkommen und langfristig ein Ligen-System im Bereich eFOOTBALL etablieren. Das Winter-Qualifier dient, auf der Grundlage des Hammes-Modell, zur Generierung möglichst ausgeglichener Ligen. Das Turnier wird als sogenanntes „community tournament“ ausgetragen.

Dieses Turnier ist nicht mit Electronic Arts Inc. oder seinen Lizenzgebern verbunden und wird von diesen nicht gesponsert.



The graphic features a yellow background with a large circular logo on the left containing the text 'FIFA 21 Winter - Qualifier'. To the right, the text reads 'Einführungs-Wochenende 27.11. - 29.11.2020' in large yellow letters, followed by 'Zeit für: -Fragen -Freundschaftsspiele -Spielertermin-Findung'. At the bottom, there are two logos: the 'Südwestdeutscher Fußballverband' logo and the 'SWFV E-Football' logo.

1.2 Teilnahmeberechtigung

Alle Spieler*innen müssen einem Mitgliedsverein des Südwestdeutschen Fußballverbandes e.V. (SWFV) angehören und mindestens 16 Jahre alt sein. Die Vereine haben in der Zeit vom Freitag, den **13.11.2020 bis zum Freitag, den 20.11.20** Zeit ihr Team über das DFBnet zu melden. Als „Team“ muss der Verein mindestens 1 Spieler*in im DFBnet anmelden. Dem Mannschaftsgedanken zu Folge sind mehrere Spieler*innen ausdrücklich gewünscht. Im Feld **„zusätzliche Hinweise“** sind folgende Angaben bezüglich allen Spieler*innen zu tätigen: **Vor- und Nachname, das Geburtsdatum, die Plattform (PlayStation 4 oder Xbox One), die Online-ID, Mailadresse und Discord-Tag**. Mit dem Anmeldevorgang und der Abgabe der Daten erklären die Spieler*innen ihr Einverständnis, dass die Online-ID an die



jeweiligen Gegner weitergegeben wird und die Discord-Tags zur Erstellung eines gemeinsamen Servers genutzt werden.

1.3 Ligabestimmungen

Gespielt wird das Spiel **FIFA21** auf der jeweiligen Konsole (PlayStation 4 oder Xbox One) im **1 gegen 1 Online-Anstoß-Modus**. Die Mannschaftsauswahl obliegt den jeweiligen Spieler*innen und kann während der Runde beliebig oft gewechselt werden. Eine Einschränkung der Team-Auswahl wird nicht getätigt. Die Spiele werden im sogenannten „**90er-Modus**“ ausgetragen.

Gespielt wird im sogenannten Hammes-Modell. Die Paarungen des ersten Spieltages werden regional gesetzt. Anschließend wird in Runden gespielt und die Spielpaarungen der jeweils nächsten Runde ergeben sich immer aus der aktuellen Tabellsituation. Dabei spielen immer die jeweiligen Tabellennachbarn gegeneinander. Falls diese Partie bereits in einer vorhergehenden Runde gespielt wurde, so spielt man gegen den Nächstplatzierten. Es werden insgesamt 8 Runden gespielt. Ziel dieses Systems ist es, immer möglichst gleichstarke Teams als Gegner zu haben.

1.4 Spielplan und Ablauf der Liga

Der Spielplan wird nach Anmeldeschluss über das Portal fussball.de und über discord veröffentlicht. Als **erster Spieltag ist Dienstag, der 01.12.20** angesetzt. Die genauen Zeiten sind aber zwischen den Spieler*innen innerhalb folgender Zeiträume im beidseitigen Einvernehmen abstimmbare:

1. Wochenspieltag: Dienstag (00:00 Uhr) – Donnerstag (23:30 Uhr)
2. Wochenspieltag: Freitag (17:00 Uhr) – Sonntag (23:30 Uhr)

Regelspieltage sind jeweils der Mittwoch und Samstag einer Woche, 19:00 Uhr. Eine Spielpaarung besteht aus zwei Einzelspielen, mit wechselndem Heimrecht. In diesem Falle ist es egal, welcher Spieler*in eines Teams welches Spiel und welche Anzahl an Spielen bestreitet.

Eine zeitige Kontaktaufnahme erleichtert die Durchführung der Begegnung. Hierbei soll die Kommunikation hauptsächlich über Discord erfolgen. Vor Spielstart lädt der Spieler*in des Heimteams (entsprechend dem Spielplan) seinen Gegner im Spiel FIFA21 ein. Sollten sich die Gegner auf keine Uhrzeit einigen können, bleibt es bei der Regelspielzeit 19:00 Uhr.

Beide Spiele eines Spieltages müssen ausgetragen werden. Sollte ein Spieler*in zu einem oder zu beiden Spielen nicht antreten, muss der Nichtantritt bei der Ergebnismeldung gemeldet werden und eine Info mit entsprechendem Bildbeweis über discord gesendet werden. Ein Nichtantritt wird als **Default Loss mit 0:3 Toren** als verloren gewertet.

Die Ergebnisse beider Partien eines Spieltages werden als sogenanntes **Overall-Ergebnis** kumuliert. Im DFBnet muss das Overall-Ergebnis als Gesamtergebnis gemeldet werden. Der Sieger eines Spiels erhält drei Punkte, bei Unentschieden erhalten beide Mannschaften je einen



Punkt. Für die Tabelle ist folgende Reihenfolge festgelegt: Punktzahl, Tordifferenz, erzielte Tore, direkter Vergleich.

Die Abschlusstabelle ist ausschlaggebend für die spätere Einteilung der Spielklassen des Ligen-Systems.

1.5 Ergebnismeldung

Für die korrekte Ergebnismeldung ist die Heimmannschaft verantwortlich. Die Ergebnisse müssen spätestens bis Donnerstag (1. Wochenspieltag) und Sonntag (2. Wochenspieltag) über das Ergebnismeldeportal durch eine berechtigte Person des Vereins im DFBnet bis 23:30 Uhr gemeldet werden. Eine zusätzliche Ergebnismeldung über discord ist erwünscht. Einsprüche müssen bis spätestens Freitag (1. Wochenspieltag) bzw. Montag (2. Wochenspieltag) 8:00 Uhr mit entsprechendem Bildbeweis (Online-ID und Spielstand müssen klar erkennbar sein) über discord gemeldet werden.

1.6 In-Game Einstellungen

Es wird mit den Standard-Einstellungen des Online-Anstoß-Modus gespielt.

1.7 Spielabbruch und unsportliches Verhalten

Bei einem Spielabbruch (z. B. verschuldet durch Internetausfall) wird der Spieler*in, der sich noch im Spiel befindet, gebeten, ein Bildschirmfoto zu machen. Anschließend können beide Teilnehmer*innen in Kontakt treten und sich darauf einigen, das Spiel zu wiederholen. Sollte darauf nicht eingegangen werden, entscheidet der AK eFOOTBALL entsprechend der vorgelegten Beweislage über die Spielwertung.

Bei unsportlichem Verhalten der Teilnehmer*innen (z. B. Gewalt, Androhung von Gewalt, Beleidigungen jeglicher Art) entscheidet der AK eFOOTBALL fallabhängig über mögliche Sanktionen (Ermahnung, Spielwertung, Disqualifikation).